



FATEFORGE

- LES CHRONIQUES DE KAAAN -

~ Règles du jeu ~



APERÇU

Dans *Fateforge : Les Chroniques de Kaan*, vous incarnez l'un des champions d'Ündsenoin, la Forêt Primitive. Votre quête va vous mener vers la cité d'Easafir, capitale de l'empire Kartaçöl ; en chemin, vous rencontrerez de nombreux personnages hauts en couleurs et serez confronté à des situations épineuses. Vous devrez parfois négocier pour vous en sortir... ou tirer l'épée ! Grâce à une application, cette aventure narrative s'adapte en permanence à vos choix, vos réussites et vos échecs, que ce soit au fil de l'histoire ou au combat. Les nombreuses branches scénaristiques prévues dans l'aventure, qui dépendent directement de vos décisions, rendent chaque expérience de jeu unique.

Le jeu se divise en trois types de scènes. Lors des scènes d'histoire, vous progressez dans la narration de l'aventure. Vous explorez Easafir et ses environs, interagissez avec les personnages et les factions que vous rencontrez (qui se souviendront de ce que vous leur avez dit et de la manière dont vous avez agi) et devez relever de nombreux défis.

Dans les scènes de combat, vous laissez place à l'action, qui est au cœur du jeu. Le jeu laisse alors place à des affrontements où vous allez tenter d'accomplir un certain nombre d'objectifs en quelques rounds, tout en faisant face à des ennemis variés. Ce sont les dés de combat qui vont vous aider à résoudre ce type d'affrontements ; chacun représente une action que vous pouvez modifier grâce à vos compétences. Il vous faudra coopérer avec le reste de votre groupe et utiliser habilement les compétences uniques des héros qui le composent. Mais ce n'est pas tout ! Vous devrez également éviter de subir trop de dégâts, car vous ne récupérerez qu'une portion de votre santé après chaque scène de combat. Prenez soin de faire le plein de nourriture et/ou potions de soin au préalable, car vous ne pourrez pas systématiquement vous soigner après chaque combat !

Enfin, les scènes de repos vous permettent de vous soigner, acheter de l'équipement et apprendre de nouvelles compétences en visitant Easafir et ses alentours. Lors de chaque scène de repos, vous bénéficiez d'un peu de temps à dépenser comme vous le souhaitez. À mesure que la campagne progresse, selon les personnes rencontrées et les lieux visités, vous allez déverrouiller de nouvelles quêtes annexes et des lieux de repos qui vous permettront de développer le potentiel de votre héros.

Que la sagesse de la Forêt guide vos pas !

BIENVENUE DANS LE MONDE DE FATEFORGE

Fateforge a été conçu pour vous plonger dans une aventure fantastique qui se déroule dans un monde en constante évolution. À mesure qu'une campagne progresse, de nouvelles règles et de nouveaux éléments font leur apparition, rendant les scènes de combat plus riches et plus complexes. À certains points du jeu, il vous sera demandé de déverrouiller une nouvelle règle. Lorsque cela arrive, rendez-vous à la page 25 de ce livret, cherchez la règle appropriée et lisez-la à voix haute. Ensuite, cochez la case qui lui est associée pour vous souvenir que vous avez déverrouillé cette règle.

Comme il existe plusieurs chemins dans le jeu, les mêmes règles peuvent être déverrouillées par des éléments différents, à des points différents de l'aventure. S'il vous est demandé de lire une règle déjà déverrouillée, ignorez cette demande.

Une fois que vous aurez terminé l'histoire principale, vous aurez déverrouillé toutes les règles du jeu. Pour les campagnes suivantes, vous n'aurez plus à vous soucier d'avoir déjà découvert ces règles.

L'APPLICATION

Pour jouer à ce jeu, vous devez télécharger l'application Fateforge (simplement appelée « l'application » dans la suite de ces règles). L'application se charge de plusieurs tâches en cours de jeu, notamment l'activation des ennemis au combat et le suivi de votre progression.

L'application joue un rôle essentiel dans Fateforge ; vous ne pouvez pas jouer sans elle ! Si possible, nous vous recommandons vivement d'utiliser l'application sur une tablette.

MATÉRIEL

Consultez le feuillet *Première mise en place* pour avoir un aperçu du matériel et de la manière dont vous devez le ranger pour optimiser la mise en place de la prochaine partie.

STRUCTURE DE LA CAMPAGNE

La campagne se divise en trois actes de longueur variable. Le jeu alterne entre des scènes d'histoire, de combat et de repos. Lors des scènes d'histoire, l'application affiche une barre de progression. Cette barre indique où vous en êtes dans l'acte en cours.



Chaque  représente un chapitre de l'acte qui se divise en plusieurs scènes d'histoire et de combat. Réussir une scène de combat vous fait passer au chapitre suivant. Échouer peut vous faire passer au chapitre suivant (mais sur une autre branche de la campagne) ou vous forcer à réussir une nouvelle scène de combat pour progresser.

Chaque  représente une scène de repos (voir p.22), qui vous permet de soigner vos héros et développer leurs compétences, voire de vous lancer dans des quêtes secondaires.

La plupart du temps, vous devrez réussir deux chapitres avant d'atteindre une scène de repos, mais cela changera au fil de l'aventure.

PREMIÈRE CAMPAGNE

1. Avant de commencer votre première campagne, prenez le temps de consulter le feuillet *Première mise en place*.
2. Téléchargez l'application en scannant le QR code fourni au dos du feuillet. Vous pouvez aussi la télécharger depuis le lien suivant : www.mighty-boards.com/fateforgeapp.
3. Lisez ensuite le reste de ces règles, à l'exception de la partie *Déverrouiller de nouvelles règles*. L'application comprend un tutoriel de combat pour vous aider à mener votre première scène de combat. Ce tutoriel part du principe que vous avez lu le livret de règles.
4. Lorsque vous êtes prêt à débiter votre première campagne, lancez l'application, choisissez *Nouvelle campagne* puis *Histoire principale*. Chaque joueur choisit ensuite le héros qu'il souhaite jouer. Vous pouvez lire l'histoire personnelle et les caractéristiques de jeu de chaque héros avant d'en choisir un. Si vous jouez seul, choisissez deux héros. Vous êtes prêt à commencer votre première campagne. Touchez *Commencer la campagne* pour plonger dans le monde de Fateforge !

MODE SOLO

Pour jouer seul, choisissez l'option Solo dans le menu principal de l'application. L'application va vous présenter de nouvelles règles pour le mode Solo. Ces règles peuvent contredire les règles classiques. Veillez à bien suivre les instructions données par l'application.

HÉROS



Chaque joueur incarne l'un des puissants héros du jeu. Avant de commencer à jouer, choisissez votre héros. Prenez la figurine du héros, son plateau et sa boîte, et placez ces éléments devant vous. Récupérez ensuite les éléments suivants dans la boîte du héros (vous devez avoir suivi les étapes indiquées dans le feuillet *Mise en place* avant de faire cela).

- Placez la **tuile** **Ordre de jeu** de votre héros à côté de votre plateau Héros.

- Placez les deux **compétences de départ** de votre héros au-dessus de votre plateau. Ces compétences sont marquées de la lettre **S** au verso.
- Placez un **paravent** à côté de votre plateau. Les autres joueurs ne devront pas voir ce qu'il y a derrière.
- Placez les dés de combat de votre héros sur votre plateau.



Emplacement d'arme principale.

Les armes encombrantes occupent les deux emplacements d'un coup.

Emplacement d'arme secondaire.

Rôle et nom.

Capacité unique.

Caractéristique de départ.

Merenaire
- Varsha -

RÉSILIENCE

Rempart
Lors de la Préparation, si vous n'effectuez pas de Sprint, gagnez un jeton Parade.

7 3

Stockez vos jetons Santé et Énergie disponibles ici.

Dépensez vos jetons Santé et Énergie épuisés ici.

Nombre et type de dés dans votre réserve au début de la partie.

Quatre emplacements de sac à dos pour vos vêtements et cartes *Équipement*.

Si vous jouez avec les héros suivants, prenez ces éléments supplémentaires :



VOLEUSE

Placez le **jeton Furtif** de la Voleuse parmi vos jetons *disponibles*. La Voleuse commence chaque scène de combat en mode *Furtif*.



SEIGNEUR

Prenez le **jeton Posture** et placez-le sur votre plateau.

CHAMANE

Prenez le **Tambour chamanique** (carte 150) et placez-le face visible dans l'un des emplacements de sac à dos en bas de votre plateau.



CARACTÉRISTIQUES

 Les caractéristiques influencent les tests que vous allez résoudre. Avoir une caractéristique qui correspond à un type de tests rend ce test plus facile. Chaque héros commence avec une caractéristique sur son plateau. Toutefois il vous sera possible d'en gagner d'autres. Certains objets vous attribuent une caractéristique tant que votre héros en est équipé (voir Objets p.7).

CAPACITÉ DE HÉROS

Chaque héros dispose d'une capacité unique ; la Voleuse, par exemple, dispose de *Furtifet Acrobate* tandis que le Seigneur dispose de *Maître d'armes*. Ces capacités sont expliquées en détail sur chaque plateau.

RÉSERVE DE DÉS DE COMBAT

La réserve de dés de chaque héros représente ses aptitudes au combat. Les dés rouges représentent la force, les dés jaunes la vitesse, les dés bleus la précision et les dés verts l'intelligence.

À mesure que l'aventure progresse, vous aurez l'occasion de rajouter des dés à la réserve de votre héros.



Toutefois, vous ne pourrez jamais lancer plus de 4 dés lors d'un round de combat (voir *Phase de préparation* p.12), sauf si une carte ou un effet de jeu vous l'autorise.

Chaque dé vous donne un résultat dans sa couleur. Certaines cartes se rapportent au résultat des dés, en affichant une icône marron sur fond blanc. Cela signifie que pour activer l'effet associé, vous devez avoir obtenu cette icône, quelle que soit sa couleur.

Les dés peuvent être utilisés pour activer un effet de compétence ou d'objet (voir *Activer des compétences et objets* p.13) ou pour jouer des actions sur le plateau de combat (pour déplacer votre héros d'une zone ou pour attaquer, par exemple).

RELANCES



L'icône de relance vous signale que le dé associé peut être relancé une fois lors de la préparation d'un round de combat. Lorsque vous êtes dans une scène de combat, vous pouvez uniquement utiliser vos relances lors de la phase de préparation. Chaque fois qu'un effet ou carte permet à un joueur de relancer un ou plusieurs dés, vous ne pouvez relancer ce(s) dé(s)

qu'une seule fois. Certaines capacités peuvent toutefois se cumuler pour relancer plusieurs fois un ou plusieurs dés.

RÉSULTAT DES DÉS



DÉPLACEMENT : Se déplacer dans une zone adjacente.



FRAPPE : Infliger 1 dégât à un ennemi de la même zone.



FRAPPE (COMPÉTENCE) : Compte comme une  sauf si une compétence, un objet ou un effet indique le contraire.



TIR : Infliger 1 dégât à un ennemi dans une zone adjacente.



TIR (COMPÉTENCE) : Compte comme un  sauf si une compétence, un objet ou un effet indique le contraire.



CONCENTRATION : Interagir avec des objets du plateau de combat. Permet aussi d'activer certaines compétences ou objets.



ÉCHEC : Coup manqué, sans autre effet particulier.

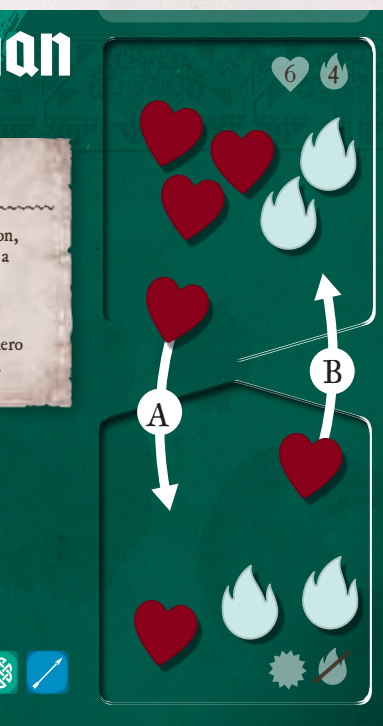
 et  peuvent respectivement être utilisés comme  et  pour activer des compétences ou des objets.

Lorsqu'un résultat indique deux icônes séparées par une barre oblique (par ex.  / ), vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces icônes.



SANTÉ ET ÉNERGIE

Conservez vos jetons Santé et Énergie dans la case *disponible* de votre plateau (en haut). Vous ne pouvez jamais avoir plus de jetons Santé et Énergie que les valeurs de départ indiquées en haut à droite de votre plateau, sauf si une carte ou effet de jeu vous indique le contraire.



Pendant la partie, vous devrez parfois *subir* des pertes ou choisir de *dépenser de la santé* ♥ et de l'énergie 🔥. Pour cela, déplacez le nombre de jetons indiqué de la case *disponible* vers la case épuisé (A). Cela sera le cas, par exemple, lorsque vous subirez des dégâts ☠️ ; pour chaque dégât subi, déplacez 1 jeton Santé de la case disponible vers la case *épuisé*.

Inversement, vous pourrez *recupérer* de la santé ou de l'énergie. Vous ferez alors l'inverse en déplaçant le nombre de jetons indiqué de la case *épuisé* vers la case *disponible* (B).

Surveillez constamment votre santé et votre énergie. Si vous n'avez plus de jetons Santé disponibles, vous êtes mis hors

de combat et ne pouvez plus participer à la scène de combat en cours (voir p.19). Si vous dépensez toute votre énergie, vous ne pouvez plus choisir de dépenser de l'énergie pour activer des capacités d'équipement ou des compétences ; vous n'êtes cependant pas hors de combat.

Si vous perdez de l'énergie alors qu'il ne vous en reste plus, perdez autant de points de santé que vous auriez dû perdre de points d'énergie.

Si tous les héros sont hors de combat, la scène de combat se termine. L'issue est automatiquement un *échec*. Tant qu'au moins 1 héros survit, vous pouvez encore triompher si vous remplissez tous les objectifs de la scène de combat.

COMPÉTENCES

Les compétences ont un impact considérable sur les scènes de combat. Elles vous permettent de manipuler les dés pour apporter de la flexibilité à vos actions, déverrouillent des capacités uniques et peuvent se combiner pour augmenter votre efficacité. Chaque héros dispose de son propre deck de compétences qui peuvent être combinées de bien des façons pour obtenir des synergies uniques.

Il n'y a aucune limite au nombre de compétences que vous pouvez avoir. Toutefois, **seules 6 d'entre elles peuvent être actives simultanément**. Vous pouvez modifier vos compétences actives à tout moment en dehors d'une scène de combat et avant de commencer la première phase de préparation d'une scène de combat.



ACHETER UNE COMPÉTENCE

Le coût d'une compétence indique combien d'or vous devez dépenser pour l'acquérir. C'est en visitant certains lieux de repos que vous obtiendrez des compétences.

UTILISER UNE COMPÉTENCE

La plupart des compétences (dites récurrentes) ne s'utilisent qu'une fois par round de combat. Il en existe cependant deux autres types : les compétences passives et les compétences à usage unique.

x1 **Récurrentes** : Cette icône indique une compétence utilisable une seule fois par round de combat.

x1 **Usage unique** : Cette icône indique une compétence utilisable une seule fois par scène de combat. Lorsque vous l'utilisez, retournez sa carte face cachée pour vous souvenir que vous vous en êtes servi. Retournez-la face visible à la fin de la scène de combat.

∞ **Passive** : Cette icône indique une compétence qui peut être utilisée plusieurs fois par round de combat, tant que ses critères d'utilisation sont remplis.

Les compétences sont la pierre angulaire de la stratégie de votre héros. Assurez-vous d'y investir des ressources aussi rapidement que possible.

EFFET DE COMPÉTENCE

Un effet de compétence vous décrit comment vous pouvez l'utiliser. Certaines cartes Compétence disposent de capacités uniques, tandis que d'autres vous permettent de convertir des résultats de dés ou des jetons en d'autres résultats, actions ou effets.

Les **résultats** sont représentés par des icônes marron sur un dé blanc. Les **actions** sont représentées par des icônes blanches sur fond marron. Les icônes affichées dans la partie gauche d'une carte Compétence indiquent les résultats ou jetons que vous devez dépenser pour activer la capacité. Ceux-ci peuvent être obtenus au combat, en activant d'autres compétences, ou depuis l'emplacement disponible de votre héros (pour ce qui est des jetons). La partie droite d'une carte Compétence vous donne les **résultats** ou les **actions** que vous rapporte l'activation de la compétence. Si les icônes situées dans la partie la plus à droite sont des **résultats** (icônes marron sur dé blanc), vous pouvez les utiliser comme actions sur le plateau de combat ou comme des résultats qui activent d'autres compétences, créant ainsi de puissantes combos. Les **actions** sont des mouvements effectués par le héros sur le plateau de combat. Les résultats sont donc plus puissants que les actions, puisqu'ils peuvent être utilisés pour activer des compétences ou comme actions sur le plateau de combat.

Après avoir obtenu un résultat grâce à une compétence, vous pouvez soit utiliser ce résultat pour d'autres compétences ou cartes, soit l'utiliser comme une action. Sauf mention contraire, vous pouvez utiliser vos résultats dans n'importe quel ordre et les combiner librement avec d'autres compétences ou cartes. Vous pouvez aussi choisir de ne pas les utiliser.



Exemple : La compétence de gauche permet de convertir un résultat  en  mais pas un résultat  en . La compétence de droite permet de convertir un  en  ou un  en .

Certaines compétences peuvent aussi convertir des résultats en actions ou en combinaison d'actions. **Ces actions ne peuvent pas être utilisées pour activer d'autres capacités. Si une flèche apparaît entre plusieurs actions, ces actions doivent être accomplies dans cet ordre.** Cela signifie que vous devez être capable de faire toutes les actions indiquées pour activer cette compétence.



Exemple : Cette action vous permet de convertir la combinaison  et  en une action  suivie d'une action . Vous devez être capable de faire ces deux actions pour utiliser cette compétence. En d'autres termes, vous ne pouvez pas vous déplacer dans une zone dépourvue d'ennemis et frapper dans le vide.



L'icône joker vous permet d'utiliser n'importe quel résultat (sauf échec)  pour remplir un prérequis  sur une compétence ou un objet (armes et équipement).

OBJETS



Vous pouvez échanger des objets (mais pas des compétences !) avec les autres joueurs à tout moment, **sauf lors d'une scène de combat ou un test.** Vous pouvez aussi réagencer vos objets autour de votre plateau à tout moment, sauf lors d'une scène de combat. Il existe deux types de cartes Objet : **les armes et l'équipement.** Ces cartes fonctionnent de la même façon malgré quelques légères différences.

ACHETER UN OBJET

Tout comme les compétences, les objets ont un **coût**. C'est ce que vous devez dépenser pour les acheter, le plus souvent depuis des lieux de repos. Les objets qui apparaissent lors de scènes de combat ou d'histoire sont gratuits.



UTILISER UN OBJET

Les cartes Objet indiquent quand les utiliser : ce peut être lors d'une scène d'histoire, lors d'une phase spécifique de combat ou à la suite d'un événement. Si rien n'indique quand utiliser une capacité d'objet sur une carte, son effet peut être utilisé une fois lors d'un round de combat, pendant un tour de héros.

Vous pouvez utiliser un objet lorsqu'il est équipé dans le bon emplacement (voir icône de sa carte). Un objet peut aussi être rangé dans l'emplacement sac à dos. Dans ce cas, placez sa carte face cachée. Vous ne pouvez pas utiliser cet objet tant qu'il n'est pas dans le bon emplacement.

Si vous n'avez pas d'emplacement libre lorsque vous gagnez une carte Objet, vous pouvez la ranger dans le sac du groupe à la place (voir p.20). Les héros peuvent s'échanger des objets ou en prendre dans le sac du groupe à tout moment, sauf pendant une scène de combat ou lors d'un test d'une scène d'histoire.



Les vêtements doivent être placés dans leur emplacement dédié (le plus à gauche du sac à dos).



Ces objets peuvent être rangés dans n'importe quel emplacement de sac à dos.



Utilisez votre emplacement d'arme principale pour ces objets.



Utilisez votre emplacement d'arme secondaire pour ces objets.



Les armes encombrantes utilisent vos deux emplacements d'arme. Vous ne pouvez alors plus utiliser ces emplacements.

EFFET D'OBJET

Tout comme les compétences, certains objets vous permettent de modifier des résultats de dés pour les utiliser pour d'autres compétences ou cartes, ou même comme des actions. D'autres objets permettent de convertir des résultats en actions ou en combinaison d'actions, ou disposent d'effets spécifiques.



Certaines cartes Équipement sont marquées du mot-clé « chargé ». Ces cartes doivent être défaussées après deux utilisations. Lorsque vous utilisez une telle carte pour la première fois, il vous sera demandé de la remplacer par une autre, que vous pourrez utiliser une seconde fois.

ARMES

Une arme est un objet ; vous devez le porter dans votre emplacement d'arme principale ou secondaire, voire dans les deux si elle est encombrante. **Les effets des armes peuvent être utilisés une fois par round de combat.**

Les armes principales et encombrantes ajoutent un dé Arme à votre réserve de dés. Il peut s'agir d'un dé Arme à distance ou Arme de corps-à-corps . Le dé Arme est un dé de combat particulier avec une icône d'attaque spéciale . L'effet de l'attaque spéciale dépend de l'arme et est indiqué sur sa carte de référence. Ce dé supplémentaire s'ajoute à toute autre capacité listée sur la carte. Le dé est utilisable tant que l'arme reste équipée dans l'emplacement correspondant, même si vous avez déjà utilisé son effet. Chaque fois que vous lancez les dés lors de la phase de préparation, vous pouvez choisir 4 dés parmi ceux de votre réserve. Cela signifie que vous pouvez lancer un dé Arme à la place de l'un de vos autres dés de combat.

ARMURE



La valeur indiquée sur l'icône Armure indique combien de dégâts cet objet peut absorber avant d'être usé. Lorsque vous gagnez une carte Objet avec une icône

Armure, placez-y autant de cubes noirs que la valeur indiquée. Si vous subissez des dégâts lors de la scène de combat, vous pouvez choisir de retirer des cubes noirs de l'armure pour qu'elle absorbe autant de dégâts que de cubes retirés. Les cubes noirs y seront remplacés à la fin de la prochaine scène de repos, lorsque vous aurez eu le temps de faire réparer votre armure. Une armure ne se répare pas toute seule lorsque vous la rangez dans le sac du groupe ou que vous la passez à un autre héros.

SCÈNES DE COMBAT

LE PLATEAU DE COMBAT

Les scènes de combat se déroulent sur le plateau de combat. Le plateau de combat est un assemblage de tuiles. Chaque tuile représente une zone. Ces zones sont utiles pour mesurer la portée et le déplacement ; par exemple, une action  vous permet de déplacer votre héros d'une zone (tuile) vers une zone adjacente.

Lorsque vous atteindrez la première scène de combat de la campagne, l'application vous aidera à l'installer et accompagnera votre premier combat.

L'application vous propose les menus suivants. Ils vous donnent un aperçu du combat et de sa mise en place.

Résumé : aperçu de la scène de combat, dont son contexte narratif et les objectifs de jeu à atteindre. Présente aussi les capacités spéciales des ennemis.

Matériel : cartes et jetons que vous devrez utiliser pour ce combat.

Terrain : tuiles Terrain que vous devez utiliser, agencement de ces tuiles et disposition des jetons qui s'y trouvent.

Objectifs : objectifs que vous devez atteindre pour réussir ce combat et règles spéciales de combat.

Assurez-vous que chaque joueur ait bien compris les objectifs avant de lancer le combat.

JETONS DU PLATEAU DE COMBAT

En dehors des jetons Ennemi, le plateau de combat peut comprendre des jetons spécifiques (nourriture, objectifs...) et des objets avec lesquels vous pouvez interagir. Vous découvrirez de plus en plus de jetons au fil de votre progression.



JETONS DÉPART

Le jeton Départ marque la ou les tuiles où les héros débute la scène de combat.



JETONS SORTIE

Les jetons Sortie indiquent la ou les tuiles à franchir pour sortir de la scène de combat.

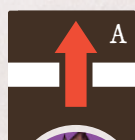
Un plateau de combat peut contenir plusieurs jetons Sortie, mais les **héros doivent tous utiliser le même**. Il peut arriver qu'il y ait plusieurs jetons Sortie mais que vous deviez en franchir un en particulier pour gagner (voir Sortir de la scène de combat p.18).



JETONS OBJECTIF

Certains objectifs de scènes de combat vous demandent de collecter des jetons Objectif. Pour cela, vous devez 1) être dans la même

zone que le jeton Objectif, et 2) faire en sorte que ce jeton ne soit pas défendu (voir *Jetons défendus* plus loin). Si vous remplissez ces conditions, vous pouvez ramasser le jeton Objectif et le placer sur votre plateau Héros. Si un héros transportant un jeton Objectif est mis hors de combat, déposez ce jeton dans la zone où le héros se trouve.



JETONS DÉFENDUS

Certains jetons comme les objectifs ou les sorties peuvent être défendus par l'ennemi. Les ennemis qui défendent ces jetons sont indiqués par l'application lors de la mise en place de la scène de combat. Lorsqu'un ennemi défend un jeton, placez-le dans l'emplacement en demi-cercle prévu à cet effet. Les jetons défendus ne peuvent pas être utilisés tant que vous n'avez pas vaincu l'ennemi qui s'y trouve. Les ennemis étourdis sont considérés comme étant dans la zone et continuent de défendre un jeton.

Les ennemis qui défendent un jeton ne se déplacent **jamais**.





JETONS GEMME ET NOURRITURE

Une zone peut contenir des jetons Gemme et/ou Nourriture. Les héros ramassent automatiquement les jetons Gemme et Nourriture de leur zone s'il n'y a aucun ennemi dans cette zone. Ces jetons rejoignent aussitôt le sac du groupe (voir p.20). Certains ennemis transportent parfois des gemmes ou de la nourriture. Si une scène de combat indique une gemme ou de la nourriture sur un jeton Ennemi, cet ennemi se déplace avec. Lorsque l'ennemi est vaincu, il laisse tomber le jeton qu'il transportait dans sa zone. Vous pouvez donc le récupérer.



CUBES GÉNÉRIQUES

Les cubes noirs sont des marqueurs génériques et servent pour certains effets de jeu, l'usure d'une armure, etc. Leur fonction est rappelée sur les cartes qui y font appel.



CUBES DE DÉGÂTS

Les cubes rouges représentent les dégâts infligés à l'ennemi. Placez-les sur les ennemis à qui vous infligez des dégâts. Retirez-les lors de chaque phase d'entretien.



JETONS PARADE

Les héros peuvent convertir les résultats ou actions obtenues grâce à des compétences ou objets en jetons Parade. Chaque jeton Parade dépensé permet d'éviter 1 dégât . Certains effets attribuent des jetons Parade à l'ennemi. Défaussez tout jeton Parade inutilisé à la fin de chaque phase d'entretien, sauf si une carte précise le contraire.

ENNEMIS

Le terme « ennemi » se rapporte à vos adversaires au combat. Il existe plusieurs factions d'ennemis, qui elles-mêmes se divisent en six types, identifiés par leur couleur. Les types d'ennemis permettent de les regrouper par couleur et donnent un meilleur aperçu de la bataille.

Tous les ennemis sont considérés comme des **sbières**, sauf les **meneurs** (violets) et les **boss**. Les boss sont de redoutables ennemis que vous rencontrerez à la fin de chaque acte. Ils n'appartiennent à aucune faction. Leurs capacités spécifiques sont expliquées sur leur carte et dans l'application.

● SBIRES BLANCS

Les sbires blancs sont des créatures qui n'appartiennent à aucune faction spécifique. Ils sont plutôt rapides et traquent les joueurs à distance.

● SBIRES BLEUS

Les sbires bleus sont équipés d'armes à distance et attaquent depuis les zones adjacentes. Ils sont moins efficaces lorsqu'ils se trouvent dans la même zone que les héros.

● SBIRES ROUGES

Les sbires rouges sont des soldats du rang, la catégorie la plus représentée sur le plateau.

● SBIRES VERTS

Les sbires verts sont de robustes guerriers plus coriaces que les autres. Souvent, ils disposent de la capacité Blocage qui empêche les héros de quitter leur zone.

Capacités des ennemis

Rappel de capacité ennemie

Bandeau d'actions ennemi

Valeur d'armure ennemie

Valeur de résistance ennemie

Type d'ennemi (ici, vert)

Faction ennemie

Jetons Ennemi correspondants

BLOCAGE : Les héros de cette zone ne peuvent pas la quitter volontairement.

DRAIN DE VIE : Lorsque cet ennemi inflige des dégâts dans sa zone, ajoutez-lui 1 cube d'armure (max.2).

FANTÔME ÉLITE

● SBIRES MARRON

Les sbires marron sont des guerriers vétérans. Ils sont aussi coriaces que redoutables. Ne les sous-estimez pas !

● MENEURS VIOLETS

Les ennemis violets sont les meneurs. Ils disposent d'au moins une capacité spéciale et sont lourdement protégés.

BANDEAU D'ACTIONS ENNEMI

Lorsqu'un ennemi s'active, il accomplit l'une des actions indiquées sur son bandeau d'actions. Les ennemis accomplissent des actions similaires aux héros, dont ,  et , comme indiqué sur leur carte. Ils accomplissent également d'autres actions expliquées dans le Glossaire p.28.



Le bandeau d'actions ennemi peut avoir jusqu'à trois sections qui déterminent ce que va faire l'ennemi. Chaque ennemi n'accomplit qu'une seule action lors de son tour, en priorité de gauche à droite. Les chiffres indiqués sous le bandeau se réfèrent à la distance qui sépare l'ennemi du héros le plus proche. 0 indique donc un héros qui se trouve dans la même zone, 1 un héros qui se trouve dans une zone adjacente, et ainsi de suite.

MODIFICATEURS D'ACTION

Les actions ennemies peuvent subir des modificateurs. S'il y a plus d'une action dans une section, ces modificateurs vont affecter une ou plusieurs actions. Voyez la section *Modificateurs d'action ennemis* dans le Glossaire p.28.

Voici quelques exemples de modificateurs de base. La liste complète se trouve dans le Glossaire.



Cible le héros le plus à gauche dans l'ordre du tour. Ce modificateur peut affecter les actions ,  ou .



Inflige 1 dégât supplémentaire. Ce modificateur peut affecter les actions  ou .

CAPACITÉS DES ENNEMIS

La plupart des ennemis ont des capacités spéciales qui s'exercent lors des Tours des héros  ou lors de leur propre activation lors des Tours ou Réactions des ennemis. . Vous retrouvez les icônes de capacités sur les cartes et jetons ennemis.

La plupart de ces compétences affectent ce que les héros peuvent faire à leur tour. Surveillez donc bien les ennemis marqués de l'icône .

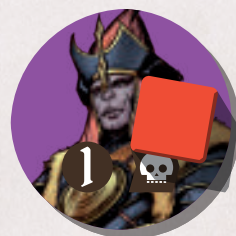
INITIATIVE

Le chiffre indiqué sur un jeton ennemi est sa valeur d'initiative. Elle permet de déterminer quel ennemi réagit ou dans quel ordre ils s'activent lors de leur tour. **Plus une valeur est basse, meilleure est l'initiative.** Plus de détails à ce sujet dans la section *Réaction des ennemis* p.14.



RÉSISTANCE

Tous les ennemis ont une valeur de résistance. La résistance indique le montant de dégâts que vous devez infliger à un ennemi en **un seul round de combat** pour le vaincre. Lorsque vous infligez des dégâts à un ennemi, placez un cube de dégâts (rouge) sur son jeton pour chaque dégât  qu'il subit. Si le montant de cubes reçus est supérieur ou égal à sa résistance, cet ennemi est vaincu. Retirez-le du jeu. Lors de la phase d'entretien, retirez tous les cubes de dégâts des ennemis qui n'ont pas été vaincus (voir *Phase d'entretien* p.18).



ARMURE

Contrairement à la résistance qui se réinitialise à chaque phase d'entretien, l'armure est retirée lorsqu'elle est épuisée. Seuls certains ennemis disposent d'une armure. Au début de la scène de combat, chaque jeton ennemi disposant d'une valeur d'armure reçoit autant de cubes noirs que cette valeur. Chaque dégât subi lui fait perdre 1 cube, sans pour autant le blesser. Vous devez retirer tous les cubes noirs de l'ennemi avant de pouvoir placer des cubes rouges dessus. Si vous infligez plus de dégâts qu'il ne reste d'armure à l'ennemi, placez autant de cubes rouges que de dégâts excédentaires sur son jeton. Lors de la phase d'entretien, ne réinitialisez pas l'armure de l'ennemi.

LE MAÎTRE DES BÊTES

Les joueurs doivent bien connaître les capacités ennemies avant une scène de combat. Désignez un joueur (mais pas celui qui gère l'application) pour incarner Le Maître des Bêtes. Ce joueur place le jeton Maître des Bêtes devant lui. Son rôle est alors de gérer l'activation des ennemis tout en veillant à l'application de leurs capacités spécifiques.





LE ROUND DE COMBAT

Chaque scène de combat se déroule en un certain nombre de rounds indiqué par l'application. À chaque round, vous allez disputer les phases suivantes dans l'ordre :

- Phase de préparation
- Phase d'action
 - Tours des héros
 - Réactions ennemies
 - Tours ennemis
- Phase d'entretien

Lorsque le nombre de rounds de combat indiqué est épuisé, les héros doivent sortir du plateau de combat via une Sortie disponible (voir *Fin de la scène de combat* p.18) Pour commencer un round de combat, choisissez *Commencer le combat* dans l'application.

PHASE DE PRÉPARATION

Lors de la phase de préparation, vous lancez vos dés de combat, déterminez l'ordre des joueurs et définissez votre stratégie commune. Il est indispensable que les héros travaillent en équipe. À chaque round, n'hésitez pas à discuter de votre stratégie, de qui fait quoi, etc. Cependant, vous n'avez pas le droit de montrer ou d'annoncer vos résultats de dés lors de cette phase.

Les joueurs résolvent la phase de préparation comme suit, dans cet ordre :

1. Lancez 4 dés de combat.
2. Accomplissez une ou plusieurs actions facultatives.
3. Définissez l'ordre des joueurs.

LANCER LES DÉS

D'abord, choisissez 4 dés dans votre réserve (dés de combat et/ou dés Arme) puis lancez-les derrière votre paravent.

Puis accomplissez ces actions (facultatives) de préparation dans n'importe quel ordre : Relance d'énergie, Brellan et Sprint.

Si vous avez plus de 4 dés, vous pouvez choisir un set de 4 dés différents à chaque round.

ACTIONS FACULTATIVES

RELANCE D'ÉNERGIE

Si vous avez obtenu un ou des échecs ☹️, vous pouvez dépenser 1 🔥 pour relancer tout ou partie de ces échecs (une seule fois par round de combat).

BRELLAN

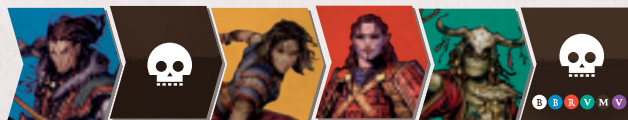
Si vous avez obtenu 3 fois le même résultat (sauf Échec), vous pouvez tourner 1 de ces dés sur le résultat de votre choix. Vous devez prendre en compte les mêmes *résultats* et non les mêmes *couleurs*. Si vous obtenez 🎲, 🎲, 🎲 et 🎲, vous n'êtes pas autorisé à modifier un résultat car ce ne sont pas exactement les mêmes.

SPRINT

Enfin, décidez si votre héros effectue un **Sprint**. Vous pouvez effectuer un Sprint même si les résultats de vos dés vous fournissent déjà une action 🏃. Si vous effectuez un Sprint, déplacez votre héros dans une zone adjacente. Cela ne compte pas comme une action 🏃 et ne déclenche donc pas les éléments de terrain qui requièrent une action 🏃. Si vous quittez une zone occupée par des ennemis à l'occasion d'un Sprint, subissez 1 🔥. Sinon, un Sprint ne vous inflige aucune pénalité. Note que la pénalité de dégâts survient uniquement quand vous effectuez un Sprint et non lorsque vous faites des actions 🏃 lors de votre tour.

DÉFINIR L'ORDRE DES JOUEURS

La dernière chose que vous faites lors de la phase de préparation est de définir l'ordre des joueurs. Décidez dans quel ordre les joueurs vont jouer leur tour et placez les tuiles Ordre de jeu en fonction. Ajoutez la tuile Réactions ennemies dans la case indiquée par l'application et la tuile Tours ennemis à la fin de la séquence. Les ennemis agissent deux fois lors de la phase d'actions : Les **réactions ennemies** surviennent avant ou pendant les **tours des héros** tandis que les **tours ennemis** surviennent à la fin de la phase d'action. C'est l'application qui détermine le moment où les réactions ennemies se produisent.



Lors de ce round de combat, le Garde Sylvestre joue en premier. Puis les ennemis réagiront avant le tour de la Voleuse.

L'ordre des joueurs va aussi déterminer quels héros seront pris pour cible par l'ennemi (voir *Choix des cibles* p.17). Certains ennemis viseront en priorité les héros qui jouent en premier (de gauche à droite sur la piste d'ordre de jeu). Ainsi, plus un héros joue tôt, plus il est susceptible d'être pris pour cible.

Lorsque vous avez terminé cette phase, touchez *Commencer la phase d'action* dans l'application.

PHASE D'ACTION

Chaque héros joue son tour et accomplit ses actions dans l'ordre défini par la piste d'ordre de jeu, puis passe la main (à un autre héros ou à l'ennemi). Certains ennemis réagissent au point indiqué sur cette piste. Lorsque tous les héros ont agi, tous les ennemis jouent leur tour.

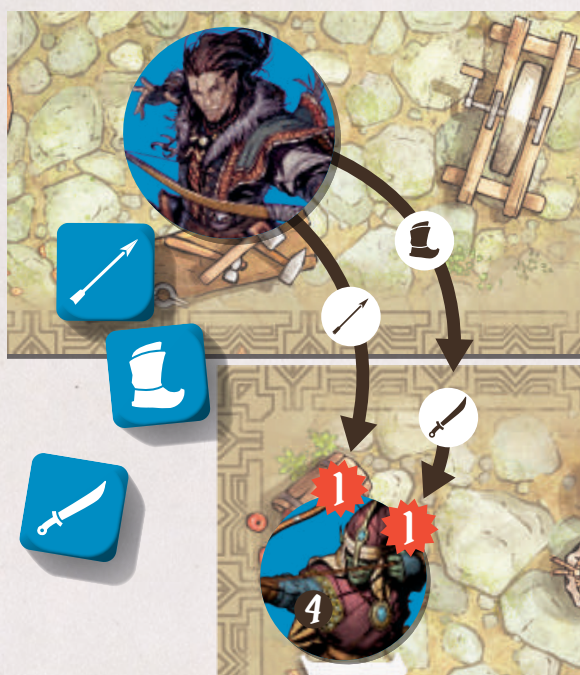
TOURS DES HÉROS

Lors des tours des héros, vous pouvez accomplir ce qui suit dans n'importe quel ordre :

- accomplir des actions,
- dépenser de l'énergie pour vous déplacer une fois,
- activer des compétences et des objets.

ACCOMPLIR DES ACTIONS

À votre tour, vous pouvez jouer des dés de combat pour accomplir des actions sur le plateau de combat, utiliser des dés pour activer des compétences et utiliser vos objets (voir ci-dessous).



Exemple : Le Garde Sylvestre a obtenu 1, 1 et 4. Il peut choisir d'utiliser ces résultats pour accomplir les actions correspondantes dans l'ordre de son choix : infliger 1 à un ennemi dans une zone adjacente (✓), se déplacer dans cette zone (✓), et infliger 1 supplémentaire à cet ennemi (✓).

CHOIX DES CIBLES ENNEMIES

Les héros peuvent viser n'importe quel ennemi à portée de leur action ou compétence, sauf si une compétence ennemie les empêche de le faire (par exemple *Première ligne* ou *Furtif*).

DÉPENSER DE L'ÉNERGIE POUR SE DÉPLACER

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 énergie pour accomplir une action supplémentaire. Cela compte comme une action et non comme un résultat. Vous pouvez activer des jetons du plateau avec, mais pas des compétences ou de l'équipement.

ACTIVER DES COMPÉTENCES ET DES OBJETS

Vous pouvez assigner des résultats à des compétences, armes et équipement pour activer leurs effets (voir *Compétences* p.6 et *Objets* p.7). Ces éléments peuvent eux-mêmes générer de nouveaux résultats ou actions à utiliser à votre tour. Si une compétence ou objet génère des résultats supplémentaires, vous pouvez les utiliser à n'importe quel moment de votre tour. Tout résultat inutilisé est défaussé à la fin de votre tour, sauf si un effet de carte mentionne le contraire.



Exemple : Le Garde Sylvestre a obtenu 1, 1, 1 et 4. Le 4 ne lui sert à rien.

Il utilise son résultat 1 comme 1 puis utilise sa compétence Dégain rapide pour convertir son 1 en 2. Ses résultats 1 et 1 lui permettent d'infliger 2 au Garde de la Milice de la zone adjacente. Le Garde de la Milice, fort de sa Résistance de 3, est toujours en vie.

Notre héros bénéficie d'une action supplémentaire grâce à ses Bottes de Célérité. Il les utilise pour se déplacer d'une zone et venir au contact. Il inflige alors 1 au Garde de la Milice grâce à son dernier 1 et abat son adversaire.

TERMINER VOTRE TOUR

Votre tour se termine si :

1. vous êtes à court d'actions,
2. vous décidez de ne pas jouer les actions restantes,
3. un effet de jeu vous en informe.

RÉACTIONS ENNEMIES

Au début d'un round de combat, l'application vous indique à quel moment les réactions ennemies vont se produire. Lorsque vous atteignez ce moment, touchez le bouton *Réactions ennemies* dans l'application.

L'application indique alors les **deux ennemis** (de couleur différente) à activer. S'il y a un boss, le boss fait lui aussi une action. Si l'application indique un type d'ennemi qui n'est plus sur le plateau, touchez le bouton *Déjà mort* pour que l'application le remplace par un autre.

Pour déterminer quel jeton Ennemi est activé, suivez ces étapes :

1. Commencez par l'ennemi le plus à gauche dans l'application et vérifiez si un héros est à portée (affichée dans la case la plus à gauche du bandeau d'actions de cet ennemi). En général, cette portée est de 0, sauf pour les sbires bleus qui affichent 1 car équipés d'armes à distance.
2. S'il y a un bien un héros à portée, cet ennemi est activé. Si plusieurs ennemis répondent aux conditions, c'est l'ennemi avec l'initiative la plus basse qui s'active.



Si ces deux Assassins sont en mesure de réagir, celui qui a 1 d'initiative (à gauche) agira avant celui qui a 4 d'initiative (à droite).

3. S'il y a plusieurs héros à portée, voyez *Choix des cibles* p.17 pour définir la cible de l'ennemi.
4. Si aucun héros n'est à la portée définie dans la case la plus à gauche, consultez la deuxième case du bandeau et répétez les étapes 1 à 3.
5. Si aucun héros n'est à portée d'un jeton Ennemi du type représenté, aucun de ces jetons ne s'active. Passez au type d'ennemi suivant.

Il peut arriver qu'un ennemi qui remplit les conditions d'activation soit incapable de faire l'action indiquée sur son bandeau d'actions. Par exemple, parce qu'il a été étourdi par un héros ou parce qu'il défend un jeton qu'il n'est pas censé abandonner.

Si ce genre de situation se produit, ignorez cet ennemi et activez le prochain ennemi éligible du même type. Si aucun n'est disponible, alors aucun n'est activé. Passez au type d'ennemi suivant.

Une fois que vous avez résolu toutes les activations d'ennemis, touchez le bouton *Continuer* de l'application.



Exemple : Lors des réactions ennemies, l'application affiche les cartes du Chien de garde et de l'Archer. Un ennemi de chaque couleur réagit, en commençant par celui le plus à gauche, à savoir le Chien de garde.

Aucun chien ne se trouve dans la même zone que les héros (portée 0) donc aucun d'entre eux ne peut utiliser la case de gauche de son bandeau d'actions (0).

La case suivante du bandeau (1) peut être activée par deux chiens différents, chacun étant à 1 zone des héros. Puisqu'un seul ennemi d'un type (couleur) donné réagit, l'initiative détermine lequel des deux chiens : ce sera le chien A avec une initiative de 1.

Ce chien se déplace et attaque le Garde Sylvestre car son action dispose d'un modificateur qui lui demande d'attaquer le héros qui joue en premier dans l'ordre de jeu.

Ensuite, bleu réagit. Il y a un Archer dans la zone des héros, mais la case de gauche du bandeau d'actions de l'Archer demande une portée de 1 case. C'est donc l'Archer qui se trouve à 1 zone de distance qui va réagir.

Cet Archer (qui dispose d'une initiative de 2) tire. L'action n'a pas de modificateur et les joueurs peuvent choisir qui subit le dégât. Ils choisissent la Mercenaire, dans la mesure où le Garde Sylvestre a déjà subi 1  du Chien de garde.



TOURS ENNEMIS

Après que tous les héros ont joué leur tour, les ennemis survivants jouent leur tour et accomplissent les actions de leurs cartes si possible. Les ennemis qui ont été activés lors des réactions ennemies peuvent de nouveau être activés. Les ennemis s'activent dans l'ordre de priorité suivant, selon les couleurs : blanc, bleu, rouge, vert, marron, violet, puis les boss. Au sein d'une même couleur, c'est l'initiative la plus basse qui joue en premier. Ainsi, par exemple, blanc 1 joue avant blanc 5, et ainsi de suite.



Lorsqu'un ennemi s'active, il accomplit l'une des actions indiquées sur le bandeau d'actions de sa carte. Si un boss est présent, l'application vous indique les actions qu'il accomplit. Suivez ces étapes :

1. Pour chaque jeton Ennemi du type correspondant et en partant de l'initiative la plus basse, vérifiez s'il y a un héros à portée (valeur indiquée dans la case la plus à gauche du bandeau d'actions, souvent égale à 0).
2. S'il y a un héros à portée et que l'ennemi peut agir (par ex. s'il n'est pas étourdi), activez l'action de cet ennemi (voir p.11).
3. S'il y a un héros à portée mais que l'ennemi ne peut pas agir à cause d'effets de jeu (par ex. étourdi) ou de restrictions dues au terrain, il ne fait rien. Passez à l'ennemi suivant, dans l'ordre de priorité.
4. Si aucun héros n'est à la portée définie dans la case la plus à gauche, consultez la case suivante du bandeau et répétez les étapes 1 à 3. Répétez l'opération jusqu'à obtenir un héros à portée ; sinon, l'ennemi en question ne s'active pas.

Une fois que vous avez résolu ces étapes pour un ennemi, passez à l'ennemi suivant et répétez le cycle jusqu'à avoir activé tous les ennemis qui pouvaient l'être.

N'oubliez pas de vérifier les capacités ennemies indiquées sur les cartes Ennemi et Boss.

Les capacités  se déclenchent lors de cette étape. Ces capacités doivent toujours être déclenchées, si possible.





Exemple : Tous les ennemis s'activent, une couleur après l'autre, de la plus basse initiative vers la plus haute. Le premier ennemi activé est l'Archer A. Il ne dispose que d'une seule action possible (portée 1) et tire donc sur le Garde Sylvestre à 1 zone de distance.

L'Archer B (portée 1 également) ne peut pas utiliser son action puisqu'aucun héros ne se trouve à 1 zone de distance. Il ne dispose pas non plus d'une action à portée 0 et ne fait donc rien.

C'est maintenant le tour du Conscrit C mais il ne dispose d'aucune action à portée 1 qui pourrait lui permettre d'attaquer ; lui non plus ne fait rien.

Le Conscrit D, en revanche, attaque la Mercenaire, qui est l'unique héros à portée 0 (même zone).

Les Sicaire ne peuvent pas activer leur action à portée 0 (aucun héros n'occupe la même zone) et activent donc la première action suivante disponible. Pour le Sicaire E, c'est un déplacement vers la Mercenaire qui se trouve à 1 case de distance. Il s'agit là de sa seule cible possible.

Le Sicaire F, quant à lui, doit lire son action de portée 2 puisque les héros les plus proches sont à 2 cases de distance. D'après son modificateur, il doit se déplacer vers le héros le mieux placé dans l'ordre du tour : c'est le Garde Sylvestre.

Enfin, le Lieutenant G s'active. Il ne dispose que d'une action à portée 0 et aucun héros ne se trouve dans sa case. Il ne fait donc rien. Sa capacité de meneur se déclenche malgré tout. Le Conscrit D est le seul sbire rouge qui se trouve dans un rayon de 2 zones autour du Lieutenant : ce Conscrit se déplace vers lui d'une zone.

CHOIX DES CIBLES

Si plusieurs héros sont à portée d'un ennemi activé, la carte Ennemi indique si la cible de l'ennemi est choisie par les joueurs ou déterminée selon un critère spécifique.

Si l'action ennemie n'a pas de modificateur, les joueurs choisissent la cible de l'attaque parmi les héros éligibles à portée.

Si l'action ennemie a un modificateur **»**, l'ennemi cible le héros qui joue le premier dans l'ordre du tour (le plus à gauche) parmi les héros à portée éligibles. Si l'action ennemie a un modificateur **»**, l'ennemi cible le héros qui joue le dernier dans l'ordre du tour (le plus à droite) parmi les héros à portée éligibles. Le premier type de modificateur d'action (**»**) est le plus fréquent. Les héros qui jouent en premier attirent plus souvent l'attention que les autres.

Notez que toutes les actions qui impliquent des déplacements ciblent les héros dans leur ordre d'activation, tandis que les attaques laissent souvent le choix de la cible à l'appréciation des joueurs (mais pas toujours). Les sbires marron, les meneurs et les boss ne vous laissent pas souvent le choix de la cible.

Les ennemis peuvent uniquement attaquer des cibles valides. Si une compétence, un objet ou un jeton empêche un héros d'être une cible valide, ce héros est complètement ignoré et un autre héros est choisi. Si aucun héros ne peut être désigné comme cible valide, l'ennemi n'agit pas. Cela signifie que pendant les réactions ennemies, si un ennemi ne peut pas agir à cause de tels effets, vous devez désigner un autre ennemi pour l'activer, si possible.

Exemple : Nos héros sont aux prises avec deux ennemis : une Recrue (A) et un Assassin (B). Les ennemis rouges s'activent avant les marron, donc la Recrue s'active en premier.

Elle regarde d'abord si elle peut résoudre la case de gauche de son bandeau (C). Il y a trois héros à portée 0 et tous peuvent être touchés : la Recrue fait cette action. Vous décidez conjointement que son attaque touche le Chamane.

*Puis l'Assassin s'active à son tour. Elle consulte d'abord la case de gauche de son bandeau (D). Aucun héros ne se trouve à portée 0. Elle passe donc à la case suivante. Trois héros sont à portée 1 et tous peuvent être touchés : l'Assassin fait cette action. Elle se déplace d'une zone et frappe l'un des héros. L'icône **»** présente sur ses attaques indique qu'elle touche le héros qui joue en premier dans l'ordre de jeu, donc ici, le Garde Sylvestre.*



PHASE D'ENTRETIEN

Il s'agit de la phase finale de chaque round de combat. Certains ennemis disposent de capacités qui se déclenchent lors de la phase d'entretien.

ENTRETIEN SUR LE PLATEAU DE COMBAT

- Remettez tout jeton Parade non utilisé (des héros comme des ennemis) dans la réserve.
- Retirez tout cube Étourdi des ennemis.
- Retirez les cubes de dégâts rouges des ennemis qui n'ont pas été vaincus.

ENTRETIEN DANS L'APPLICATION

Si des héros ont été mis hors de combat, marquez-le dans l'application. Si vous marquez tous les héros comme hors de combat, l'application met un terme à cette scène de combat et vous dit ce qui se passe ensuite.

Après la phase d'entretien, passez au prochain round de combat, en recommençant depuis la phase de préparation.

FIN DE LA SCÈNE DE COMBAT

Lors du dernier round de combat, résolvez la phase d'entretien comme d'habitude. Puis les héros doivent sortir de la zone de combat, sauf en cas d'instruction spécifique.

SORTIR DE LA SCÈNE DE COMBAT

À la fin de la phase d'entretien du dernier round de combat, les héros **doivent** pouvoir tracer un chemin de la zone qu'ils occupent vers une sortie (A, B, etc.) non défendue. **Une sortie défendue est une sortie à laquelle a été associée un jeton Ennemi.** Si une sortie n'est pas défendue, d'autres ennemis peuvent occuper sa zone. Tout héros subit 1  pour chaque zone traversée qui contient au moins un ennemi, en comptant la zone de départ et la zone où se trouve la sortie. Sortir du combat est une action automatique qui survient lors de la dernière phase d'entretien et ne requiert aucune action de votre part. Les héros peuvent sortir de la scène de combat lors du dernier round de combat, au moment indiqué par l'application, mais pas avant !

Lorsque les héros sortent de la scène de combat, ils doivent tous **emprunter la même sortie.**



Exemple : La Voleuse peut tracer un chemin vers la sortie. Elle doit franchir une zone qui contient un Conscrit et il y a un Chien de garde dans sa zone de départ. Pour sortir de la zone de combat, elle doit donc subir 2 .

De son côté, le Garde Sylvestre peut sortir librement car aucun ennemi n'est sur sa route.

RÉUSSITE OU ÉCHEC DU COMBAT

À l'issue du dernier round de combat, l'application va vous demander de noter les objectifs que vous avez réussis. Si vous avez réussi tous les objectifs, vous avez réussi la scène de combat. Sinon, c'est un échec. Les conséquences d'un échec au combat peuvent varier en fonction du nombre d'objectifs réussis malgré tout. Sauf indication contraire, vous conservez les objets et ressources collectés par les héros dans le sac du groupe. Une réussite ou un échec modifient votre aventure mais ne mettent pas un terme au jeu. Si vous réussissez tous vos objectifs avant le dernier round de combat, vous devez tout de même jouer l'ensemble des rounds de combat prévus par l'application. Une réussite vous aide à gagner des récompenses de victoire (voir *Récompenses de victoire* p.20).

La plupart du temps, l'aventure continue même si vous avez échoué. Les conséquences ne seront pas idéales, mais le jeu avance malgré tout. Parfois, vous devrez faire des choix difficiles pendant vos scènes de combat. Si vous commencez un combat difficile avec peu de santé ou d'énergie, sans nourriture ni soins, il est sans doute préférable de collecter des gemmes et de la nourriture plutôt que de tenter de réussir l'objectif.

RÉCUPÉRATION ET RÉINITIALISATION

Quelle que soit l'issue du combat, **vous récupérez 1 ♥ et 1 ♠**. Si vous avez été mis hors de combat, prenez une carte Corruption et réglez votre santé et votre énergie à 2 ♥ et 2 ♠. Après une scène de combat, l'application va vous demander de saisir votre santé actuelle. Saisissez la valeur de santé de chaque héros après récupération et confirmez. Réinitialisez les compétences et objets à usage unique en les retournant face visible.

S'il y a des gemmes dans le sac du groupe, laissez-les dans le sac. Lors des scènes de repos, n'importe quel joueur peut dépenser des gemmes pour acheter des compétences, de l'équipement, de la nourriture, et bien plus encore.

PRÉSERVER VOTRE SANTÉ

La santé et l'énergie ne se réinitialisent pas au fil du jeu. Il est donc important de préserver ces ressources. S'il est possible de récupérer gratuitement de l'énergie lors des scènes de repos, ce n'est pas le cas de la santé. Vous devez dépenser 1 or pour soigner 2 ♥. Cet or risque de vous manquer ensuite pour améliorer vos compétences et objets pourtant indispensables sur le long terme.

HORS DE COMBAT

Si votre héros est mis **hors de combat**, vous ne pouvez plus agir. Couchez votre figurine de héros et ignorez votre tour si c'est à vous de jouer. Toute capacité passive doit être ignorée.

Pour **relever** un héros hors de combat, un autre héros doit se déplacer dans sa zone, dépenser ? + ? et subir 1 ♥ et 1 ♠. S'il le fait, le héros hors de combat regagne 2 ♥ et pioche une carte Corruption dont l'effet s'applique immédiatement. Relevez la figurine du héros. Les ennemis peuvent à nouveau attaquer ce héros. Un héros relevé peut recommencer à jouer lors du prochain round de combat. Lors de la phase d'entretien, notez que ce héros n'est plus hors de combat.

Si votre héros est toujours hors de combat à la fin d'une scène de combat, ne regagnez pas 1 ♥ et 1 ♠ comme vous le feriez normalement. À la place, piochez une carte Corruption et réglez votre santé et votre énergie à 2 ♥ et 2 ♠.

Si votre héros est mis hors de combat lors d'une scène d'histoire, vous ne pouvez plus effectuer de tests. Si votre héros devait encore effectuer des tests lors de cette scène d'histoire, considérez-les comme des échecs. Les

autres joueurs peuvent cependant vous soigner avec des compétences ou de l'équipement utilisable hors combat. S'ils le font, vous n'êtes plus hors de combat et pouvez normalement effectuer des tests. À la fin d'une scène d'histoire, si votre héros est toujours hors de combat, piochez une carte Corruption puis récupérez 2 ♥.

Si votre héros est mis hors de combat à cause des dégâts d'une carte Corruption, ne prenez pas de carte Corruption supplémentaire.

JOUER UN ROUND DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRE

Il peut arriver que la victoire vous échappe à un cheveu. Dans ce cas, le groupe peut collectivement décider de jouer un round de combat supplémentaire, mais un tel effort a un coût. À la fin du dernier round, l'application va vous demander si vous voulez jouer un round supplémentaire. Si vous voulez le faire, chaque héros qui n'a pas été mis hors de combat pioche une carte Corruption. Ensuite, ces héros jouent un round de combat supplémentaire. Si au moins un héros a déjà 4 cartes Corruption, **le groupe ne peut pas choisir de disputer un round de combat supplémentaire.**

CORRUPTION



Lorsque vous jouez un round de combat supplémentaire, chaque héros pioche une carte Corruption. Appliquez l'effet indiqué à votre héros puis placez la carte à côté de votre plateau ou défaussez-la selon ce qu'elle indique. Rappel : si au moins un héros a déjà 4 cartes Corruption, le groupe ne peut pas choisir de disputer un round de combat supplémentaire.



Exemple : La carte Corruption Murmures sinistres rend les tests plus difficiles en vous demandant de lancer un dé supplémentaire (donc d'obtenir un succès supplémentaire).

Vous piochez également une carte Corruption si votre héros est mis hors de combat ou si le jeu vous le demande. Dans ce cas, seul le héros concerné pioche une carte Corruption (et ce même s'il a déjà 4 cartes Corruption).

Si une carte Corruption vous inflige une perte d'énergie mais que vous n'avez plus d'énergie, perdez de la santé à la place. Si cette perte vous met hors de combat, ne piochez pas d'autre carte Corruption. En revanche, vous ne participez plus au reste de la scène (de combat ou d'histoire).

RÈGLES DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRES

ÉTOURDI

G Lorsqu'un sbire est étourdi, ignorez ses capacités (par ex. *Blocage* ou *Première ligne*). Lors des réactions ennemies, un ennemi étourdi ne réagit pas ; c'est un autre jeton du même type qui réagit à sa place. Lors des tours ennemis, un ennemi étourdi n'agit pas. Lorsqu'un héros étourdit un sbire, placez un cube Étourdi (vert) dessus. Retirez ce cube (et son effet) lors de la phase d'entretien.

Lorsqu'un héros est étourdi, placez un cube vert sur son plateau. Lors de la prochaine phase de préparation, ce héros lance un dé de moins, puis retire le cube vert de son plateau. Aucun héros ni ennemi ne peut avoir plus d'un cube vert sur son plateau. Ignorez tout effet Étourdi porté contre une cible qui l'est déjà.

POUSSER ET ATTIRER

➡ Pousser : Déplacez un adversaire depuis la zone où il se trouve vers une zone adjacente. Les héros peuvent pousser les sbires, mais pas les meneurs, ni les boss. Lorsqu'un héros pousse un sbire, il le déplace dans une zone adjacente de son choix. Lorsqu'un ennemi pousse un héros, ce héros est poussé dans une zone adjacente tirée au sort (voir ci-dessous).

◀ Attirer : Déplacez un adversaire depuis une zone adjacente vers la zone de celui qui l'attire. Lorsqu'un ennemi utilise cette capacité, appliquez les règles de ciblage standard. Les héros peuvent attirer les sbires, mais pas les meneurs, ni les boss. Si un héros attire un sbire depuis un groupe, il choisit l'ennemi qu'il attire.

TIRAGE AU SORT

 Dans certaines situations, les règles peuvent vous donner plusieurs choix possibles tout aussi légitimes les uns que les autres. Par exemple, lorsqu'un ennemi se déplace vers le héros le plus proche, il peut avoir le choix entre deux héros. Dans ce cas, utilisez un D6 pour tirer au sort sa décision. Par ex. 1-2-3 pour cibler le premier héros et 4-5-6 pour cibler le second. Cela survient aussi lorsqu'un ennemi pousse un héros dans une autre zone (voir ci-dessus). Si plusieurs zones sont éligibles, vous devrez en déterminer une au hasard. Utilisez le D6 pour déterminer cette zone.

RÉCOMPENSES DE VICTOIRE

Chaque fois que vous réussissez une scène de combat dans l'histoire principale (mais pas dans les quêtes annexes), vous gagnez un point de victoire. Lorsque vous aurez accumulé un certain nombre de points de victoire, l'application vous donnera le choix entre deux récompenses. Suivez les instructions et choisissez celle qui vous intéresse.

SAC DU GROUPE

Lorsque vous gagnez des gemmes ou de la nourriture lors d'un combat, rangez-les dans le sac du groupe, sauf mention contraire. Tout ce qui se trouve dans le sac du groupe ne peut pas être utilisé avant la fin de la scène de combat.



Le contenu du sac du groupe appartient à tous les joueurs et est conservé même si vous échouez à une scène de combat ou si tout le monde est mis hors de combat. Lorsque l'occasion vous en est donnée, vous pouvez dépenser conjointement les objets du sac du groupe. Les gemmes jaunes valent 1 or, les rouges 3 or et les bleues 5 or.

MODE HARDCORE (facultatif)

Si vous voulez relever des défis plus corsés, vous pouvez tenter le mode Hardcore. Dans ce mode, les joueurs peuvent discuter de leur stratégie uniquement lors de la phase de préparation. Lors de la phase d'actions, seul le joueur actif a le droit de parler. Les autres joueurs n'ont pas le droit d'intervenir pour influencer ses actions.

Dans le feu de l'action, un combattant n'a pas le temps de discuter posément avec ses frères d'armes ; c'est en préparant le combat qu'il doit le faire.

SCÈNES D'HISTOIRE

Les événements du jeu se passent à Easafir, une ville de la vaste région de Kaan, dans le monde d'Eana. Le monde d'Eana est appelé à croître et à évoluer ; Studio Agate, à l'origine de sa création, développe constamment ses contrées et leurs habitants. Dans *Fateforge : Les Chroniques de Kaan*, vous évoluez dans les rues d'Easafir et interagissez avec de nombreux personnages tout en explorant les alentours de la ville et ses profondeurs. Au fil de l'histoire, vous ferez des choix dont votre entourage se souviendra. Les chemins que vous prendrez dans l'aventure seront déterminés par les choix que vous ferez au fil de l'histoire et les objectifs que vous accomplirez ou non lors des combats. La plupart de vos choix et de vos actions auront des conséquences durables, parfois mineures, parfois majeures. C'est ainsi que vous explorerez les nombreuses ramifications possibles ; le dénouement de l'aventure dépendra de tout ce que vous avez fait auparavant. Soyez prudents !

TESTS

Certaines situations du jeu vous demandent d'effectuer des tests. Ces tests peuvent être requis pour tous les héros, ou pour un seul. Lorsqu'un test vous est demandé, et en l'absence d'informations contraires, vous devez choisir un héros pour l'effectuer. Il existe trois niveaux de difficulté pour les tests : facile, moyen et difficile. Respectivement, vous devrez lancer 1 dé, 2 dés et 3 dés pour ces tests. Pour réussir un test, vous devez marquer un succès sur chaque dé lancé.

Un  rapporte 1 succès. Si un dé affiche , il compte comme un succès **si vous disposez d'une caractéristique correspondant au type du test que vous tentez**. Avoir une telle caractéristique permet également de dépenser 1  pour relancer une fois tous les dés.

Réussir un test moyen ou difficile vous rapporte des points de caractéristiques à noter dans l'application et vous donnera accès à de nouvelles caractéristiques par la suite.

Exemple : Les héros tentent de suivre la piste d'un sanglier dans un marais aux abords de la cité. Ils doivent faire un test de Perception moyen. Le groupe désigne le Garde Sylvestre, qui dispose de la caractéristique Perception, pour tenter le test. Il lance 2 dés et obtient 1  et 1 . Grâce à Perception, le test est une réussite. Le groupe gagne 1 point de caractéristique et les événements à venir lui seront probablement favorables.

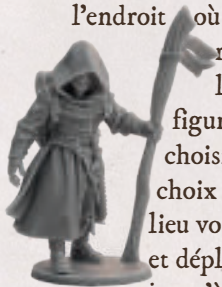
RÉPUTATION

L'application garde une trace de la **réputation** de votre héros. Vos choix affectent vos relations avec les personnages et factions du jeu ; l'histoire prendra un cours différent selon votre comportement. Un personnage ou une faction auprès de qui vous avez une valeur de réputation élevée vous verra sous un jour favorable. Un onglet dédié dans l'application vous permet de consulter cette valeur pour chaque personnage ou faction.

EXPLORATION

Lors des séquences d'exploration, vous devez parcourir les rues d'Easafir. Les héros n'ont jamais mis les pieds dans cette ville, mais ils disposent d'une carte rudimentaire pour s'orienter. Vous devez donc utiliser votre carte d'Easafir pour déduire où vous êtes, où vous souhaitez aller, et comment vous y rendre.

L'application vous donnera des indices au sujet de l'endroit où vous vous trouvez et vous aidera à vous rendre à destination. Cherchez d'abord l'endroit où vous êtes pour y placer la figurine représentant votre groupe. Ensuite, choisissez une direction et renseignez votre choix dans l'application. Celle-ci vous dira quel lieu vous avez atteint. Trouvez ce lieu sur la carte et déplacez-y votre figurine. Poursuivez ainsi jusqu'à avoir terminé la séquence d'exploration en cours. Nous vous conseillons de nommer un joueur pour gérer l'application tandis que les autres suivent le déplacement du groupe sur la carte. Les séquences d'exploration peuvent survenir dans l'histoire principale ou lors de quêtes annexes.



PAQUET HISTOIRE

Votre groupe va collecter des cartes Histoire au fil de son aventure, créant ainsi votre paquet Histoire. Lorsque l'application vous le demande, prenez la carte requise dans la boîte de cartes verrouillées et ajoutez-la à votre paquet. Sauvegardez le paquet Histoire après chaque session (voir *Sauvegarder une campagne* p.23).

SCÈNES DE REPOS

JETONS TEMPS



Le temps dont disposent les héros pour se reposer est représenté par des jetons Temps. Vous pouvez dépenser des jetons Temps pour visiter un lieu de repos ou entreprendre une quête annexe lors d'une scène de repos. Au début de chaque scène de repos, l'application vous indique combien de jetons vous devez placer dans la réserve collective des héros. Les jetons Temps **ne sont pas persistants** d'une scène de repos sur l'autre ; tout jeton inutilisé doit être défaussé à la fin d'une scène de repos.

LIEUX DE REPOS

Les lieux de repos sont des endroits non hostiles parfois occupés par des personnages à qui les héros peuvent rendre visite pour récupérer, s'entraîner, acheter des objets et explorer le monde. Certains lieux de repos sont disponibles dès le début du jeu, tandis que d'autres peuvent être déverrouillés en fonction de vos actions, de vos choix ou de la progression de l'histoire. Vous devez dépenser des jetons Temps pour visiter un lieu de repos (le coût est indiqué sur sa carte).

Certains lieux ont une icône  au lieu d'une icône  (en haut à gauche). Ce sont des boutiques où vous pouvez acheter des objets. Vous pouvez visiter ces boutiques pour consulter leur inventaire sans dépenser de jeton Temps, mais si vous voulez acheter quelque chose, vous devrez dépenser les jetons Temps indiqués sur la carte en plus du coût de l'objet voulu. Chaque carte donne des détails supplémentaires sur le lieu de repos correspondant.

Lorsqu'une scène de repos est terminée, placez les cartes Lieu de repos dans le sac du groupe afin de pouvoir les réutiliser plus tard, sauf si l'application vous demande de les défausser.

QUÊTES ANNEXES

Certaines cartes représentent des quêtes annexes que votre groupe peut tenter lors d'une scène de repos. Ces cartes vous donnent tous les détails nécessaires pour la quête en question, mais l'histoire et le combat seront gérés par l'application. Les quêtes annexes peuvent être tentées avant ou après avoir visité un lieu de repos. Chaque quête annexe affiche un niveau de menace de 1 à 4 (nombre de crânes visibles) indiquant sa dangerosité. La plupart des quêtes annexes disparaissent après 2 ou 3 scènes de repos. À vous de choisir celles que vous tenez à faire !

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE ET D'ARMURE

Les héros récupèrent tous leurs jetons Énergie épuisés à la fin d'une scène de repos. Les cubes noirs d'armure regagnent également leur niveau initial à la fin d'une scène de repos.

SOIN

Lorsque vous visitez un lieu de repos qui vous offre du soin, vous pouvez dépenser votre or pour regagner 2 ♥ pour chaque pièce d'or dépensée. La santé ainsi récupérée peut être distribuée comme vous le souhaitez parmi les héros.

NOURRITURE



Certains lieux vous permettent d'acheter de la nourriture. La nourriture coûte 1 or par jeton, que vous placez aussitôt dans le sac du groupe. Hors combat, un héros peut défausser des jetons Nourriture pour récupérer 1 ♥ et 1 🔥 par jeton défaussé.

Puisque vous ne récupérez que 1 ♥ et 1 🔥 après chaque scène de combat et qu'il vous faut de l'or pour vous soigner lors des scènes de repos, il est important de prévoir suffisamment de nourriture et/ou de potions de soin. Les scènes de repos surviennent toutes les 2 ou 3 scènes de combat, ce qui signifie que si vous prenez une raclée dès le début, vous aurez du mal à survivre aux scènes de combat suivantes sans nourriture ni potions.



GÉRER VOTRE CAMPAGNE

GESTION DES CARTES

Lors de la campagne, vous allez acquérir des cartes de la **boîte des cartes à déverrouiller**. Vous en garderez certaines et défausserez les autres après utilisation. Les cartes et jetons que vous avez en jeu devant vous ou dans votre arbre de compétences sont conservées dans votre boîte de héros ou dans la boîte du groupe entre chaque session (voir *Sauvegarder une campagne* ci-dessous).

Lorsque des cartes sont retirées du jeu, elles doivent être rendues ou défaussées. Les cartes *rendues* doivent être remises dans la boîte des cartes à déverrouiller. Si elles sont numérotées, remettez-les dans le bon ordre. Sinon, remettez-les dans leur paquet. Dans ce cas, remélanguez ce paquet ensuite.

Les cartes *défaussées* doivent être mises dans le **cimetière** de la boîte des cartes à déverrouiller. Ces cartes ne seront plus jamais utilisées. Certaines cartes peuvent en *remplacer* d'autres. Dans ce cas, défaussez la carte en question et piochez celle qui la remplace. Les cartes Corruption doivent être défaussées dans le cimetière.

Les cartes Ennemi utilisées lors d'une scène de combat reviendront souvent pour d'autres scènes de combat. Placez ces cartes dans la section Ennemis rencontrés de la boîte des cartes à déverrouiller. Lorsqu'une scène de combat liste les cartes Ennemi requises pour le combat, cherchez les cartes demandées dans le paquet des cartes déjà utilisées puis allez chercher celles qui vous manquent dans la section correspondante.

SAUVEGARDER UNE CAMPAGNE

CONSERVER LES ÉLÉMENTS PHYSIQUES

Le jeu est conçu pour que vous puissiez facilement sauvegarder votre campagne.

Pour sauvegarder votre session, regroupez les compétences que votre héros a achetées, ses objets, ses cartes Corruption et les jetons de son plateau (santé, énergie, jetons spéciaux) et rangez-les dans le sachet prévu à cet effet. Puis rangez ce sachet dans votre boîte de héros avec les jetons épuisés de votre plateau (santé, énergie, jetons spéciaux) et les compétences non achetées.

Dans la **boîte du groupe**, rangez les éléments partagés par le groupe, comme les gemmes et le paquet Histoire. Lorsque vous voudrez rejouer, donnez à chaque joueur son plateau et sa boîte de héros et placez les éléments partagés à portée de main de tous.

SAUVEGARDE DE L'APPLICATION

L'application sauvegarde automatiquement votre progression. Au lancement de l'application, un écran vous demande si vous souhaitez reprendre la campagne ou en lancer une autre. L'application peut sauvegarder jusqu'à quatre campagnes.

MODIFIER LE NOMBRE DE JOUEURS ET RECOMMENCER UN ACTE

Vous pouvez recommencer un acte à n'importe quel moment, sauf en plein combat, en touchant le bouton adéquat dans le menu *Paramètres de l'application*. L'application se souviendra de vos choix et des combats que vous avez menés avant le début de cet acte. Vous pouvez alors modifier le nombre de joueurs et échanger des héros pour permettre à de nouveaux joueurs de rejoindre la campagne.

Lorsque vous recommencez un acte, vous repartez avec les objets non-consommables que vous aviez au début de cet acte. Vous conservez vos cartes Caractéristique et récupérez toute votre santé et énergie, mais rendez vos cartes Corruption. Enfin, vous recevez un peu d'or pour acheter des compétences parmi celles disponibles au début de cet acte. Suivez les instructions de l'application le long de ce processus.

ÉCHANGER DES HÉROS

À tout moment, sauf en plein combat, vous pouvez échanger un héros actif contre un autre. Vous n'avez pas besoin de recommencer l'acte pour cela. Nous vous conseillons d'utiliser cette fonction exclusivement quand un joueur est remplacé par un autre joueur qui veut jouer un nouveau héros. Utilisez l'option adéquate dans le menu *Paramètres de l'application*. Le nouveau héros pourra acheter autant de compétences que l'ancien héros, qui a quitté la campagne. Le nouveau héros conserve malgré tout les cartes Corruption et les caractéristiques de l'ancien.

MODE BATAILLE

MODE BATAILLE

Pour ceux qui ne jurent que par le fracas des armes et ne courent pas après l'aventure, *Fateforge : Les Chroniques de Kaan* offre un mode Bataille indépendant pour des parties simples.

Le mode Bataille offre une série de mini-quêtes de difficulté variable. Chaque quête se joue en 2 à 3 heures et consiste en un certain nombre de scènes de combat entrecoupées de scènes de repos. Les scènes de combat en mode Bataille sont plus difficiles que celles de la campagne et sont légèrement modifiées pour ne pas divulguer des surprises de celle-ci.

Si vous réussissez tous les objectifs principaux des scènes de combat d'une quête, vous la remportez et obtenez un classement selon vos performances : Cuivre, Argent ou Or. Si tout le groupe est mis hors de combat lors d'une scène de combat, la quête est perdue.

COMMENCER

Choisissez *Mode Bataille* dans le menu de l'application. Choisissez vos héros et jouez votre première scène de repos comme indiqué. Puis choisissez l'une des mini-quêtes disponibles. Chaque mini-quête indique son niveau de difficulté, sa longueur et le nombre de scènes de combat et de repos qu'elle comprend. Vous commencez chaque mini-quête avec vos deux compétences de départ, plus un peu d'or à dépenser avant de vous mettre en route.

CORRUPTION

Vous pourrez faire un seul round de combat supplémentaire **en tout** pendant la quête. Si vous décidez de jouer un round de combat supplémentaire, **chaque** héros pioche une carte Corruption. Les règles de Récupération et réinitialisation et les règles hors de combat s'appliquent normalement, mais seulement si vous réussissez la scène de combat !

RÉCOMPENSES

Des récompenses peuvent apparaître lors de chaque scène de combat. C'est à vous de les collecter.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Conception : Gordon Calleja.

Conception additionnelle : David Chircop.

Direction artistique : Gordon Calleja, Heiko Günther, Mark Casha.

Illustrations : Studio Agate, Yusuf Artun, Yama Orca, Max Kosek, Toni Muntean, Giacomo Vichi, Arjuna Susini.

Développement : Christian Paller, Charalampos Apartoglou, David Chircop.

Rédaction : Daniel Vella.

Conception graphique : Heiko Günther, Mark Casha, Chris Borg.

Sculpture des figurines : Slawek Kosciukiewicz.

Modélisation 3D : Marvin Zammit, Samwel Borg.

Gestion de projet : Gordon Calleja.

Traduction : Antoine Prono (Transludis).

Maquette : Morgane Clidi.

Corrections : Gordon Calleja, Eveline Foubert, Emanuela Pratt, Robert Pratt.

Chefs testeurs : Christian Paller, Charalampos Apartoglou, David Chircop.

Marketing : Eveline Foubert.

Développement de l'application : Stephen Pace Spadaro, Marvin Zammit.

Conception UX/UI : Horatiu Sasu, Joanna Szafran.

Production : Chris Borg, Mark Casha.

Remerciements spéciaux : Merci du fond du cœur à nos backers qui ont rendu ce projet possible et à nos familles pour leur patience et leur enthousiasme.

© 2023 Mighty Boards. Tous droits réservés.

Fateforge et son univers sont © 2023 Studio Agate. FATEFORGE et son logo sont des marques commerciales de Agate Editions en France et dans d'autres pays. Tous les personnages, noms de personnages et apparentés de Agate Editions sont des marques commerciales de Agate Editions. www.fateforge.org

RÈGLES À DÉVERROUILLER

NE LISEZ PAS ces règles avant que l'application ne vous l'ait demandé.

Une fois que vous avez déverrouillé une règle, cochez sa case pour indiquer qu'elle a été découverte.

1

COFFRES

Les coffres contiennent des éléments précieux qui serviront aux héros au fil de leur aventure. Pour ouvrir un coffre, dépensez une action  et touchez le coffre adéquat dans l'application. Un héros qui gagne un nouvel objet peut l'équiper dans l'emplacement approprié et l'utiliser immédiatement. Si vous n'avez pas d'emplacement de sac à dos libre pour placer un nouvel objet, ou si vous n'en voulez pas, vous pouvez le ranger dans le sac du groupe.



2

BARRICADES

Les jetons Barricades sont des défenses qui protègent une zone des attaques à distance. Les flèches barrées visibles sur le jeton indiquent le sens de protection. Aucun héros ni ennemi ne peut tirer dans une zone pourvue d'une barricade si son tir a la même orientation que les flèches barrées représentées. Il reste possible



de tirer depuis une autre orientation ou dans une zone qui se trouve derrière la zone protégée, si l'attaque dispose de la portée suffisante.

Exemple : Le Garde Sylvestre (A) de la zone de gauche ne peut pas / sur l'Archer de la Milice (B). L'Archer, lui, peut / sur le Garde Sylvestre.

3

TERRAIN DIFFICILE

Les zones marquées d'un jeton Terrain difficile ralentissent les héros. Vous ne pouvez pas sortir d'une zone de terrain difficile avec un Sprint. Vous devez dépenser un résultat  en plus de votre action standard  pour sortir d'une zone avec un jeton Terrain difficile.



4

FONTAINE DE SOIN

Une fontaine de soin dispose toujours d'un certain nombre de cubes noirs (voir application). Lorsqu'un héros commence ou termine son tour dans une zone avec une fontaine de soin, et si aucun ennemi ne s'y trouve, il peut retirer des cubes noirs de la fontaine pour regagner sur son plateau autant de points de santé ou d'énergie que de cubes retirés. S'il ne reste plus de cubes sur la fontaine, elle est tarie et inutilisable.



5

PORTAILS



Les portails connectent des zones non-adjacentes entre elles, ce qui vous permet de passer de l'une à l'autre. Parfois, la zone d'arrivée est indiquée... parfois, non ! L'application vous expliquera le fonctionnement des portails lors de chaque scène de combat.

Pour utiliser un portail, vous devez dépenser une action  (et non un Sprint) en étant dans la même zone qu'un portail non défendu. Vous ne pouvez pas emprunter un portail défendu. Une fois que vous êtes entré dans un portail, placez votre figurine sur la tuile d'arrivée ou touchez le jeton Portail correspondant dans l'application et suivez les instructions.

Les zones connectées par un portail sont considérées adjacentes exclusivement pour le déplacement des héros, et non pour le tir, ni pour d'autres effets à distance. **Un ennemi ne peut pas viser un héros à travers un portail, ni l'emprunter.**

Les portails ne peuvent pas être utilisés pour quitter une scène de combat, sauf indication contraire.

6

ENNEMIS DÉFENDUS



Lors de certaines scènes de combat, certains ennemis peuvent défendre d'autres ennemis. Si vous voyez deux jetons empilés lors de la mise en place de la scène de combat dans l'application, c'est que l'ennemi du dessus défend celui du dessous. Placez les deux jetons en conséquence. L'ennemi défendu et son gardien ne se déplacent jamais, quelle que soit l'action entreprise contre eux. Vous ne pouvez pas cibler un ennemi défendu tant que son gardien est présent.

7

COMPÉTENCES AMÉLIORABLES



Certaines compétences de niveau I peuvent être améliorées au niveau II. La version améliorée porte le même nom avec II, par ex. *Charge* devient *Charge II*. Vous devez avoir la compétence de niveau I pour accéder à son niveau II. Après avoir amélioré une compétence au niveau II, défaussez son niveau I.

8

ALLIÉS



Lors de la première phase de préparation d'une scène de combat, choisissez jusqu'à un allié pour vous rejoindre. Certaines scènes de combat vous demandent de faire appel à un allié spécifique. Dans ce cas, vous devez choisir cet allié. Choisissez un héros pour accompagner l'allié. Placez la carte Allié au-dessus du plateau du héros qui l'accompagne.

Chaque allié a 2 dés de combat. Lors de la mise en place, lancez-les et placez-les sur la carte. Relancez les échecs jusqu'à ce que les deux résultats ne soient pas des échecs. À son tour, tout héros se trouvant dans la même zone que le héros qui accompagne l'allié peut soit défausser un de ses propres dés pour utiliser un résultat de l'allié pour ce tour, OU défausser un dé de l'allié pour utiliser l'une des compétences de l'allié. Ces dés ne sont pas recomplétés pendant la scène de combat.

Chaque fois que le héros qui accompagne l'allié subit des dégâts, placez 1 cube Dégâts sur la carte de l'allié. Si l'allié subit autant de dégâts que sa valeur de santé, il est mis hors de combat. Tournez sa carte face cachée. Cet allié ne participe plus au combat. Retournez-la face visible à la fin de la scène de combat. Les alliés ne se soignent jamais lors d'une scène de combat. Si un héros est mis hors de combat avant son allié, l'allié ne participe plus au combat, même s'il lui restait des points de santé.

9

JETONS EXPLORATION



Un jeton Exploration indique un point d'intérêt dans une zone. Les héros peuvent s'y rendre et interagir avec pour enquêter. Pour cela, dépensez une action  lorsque vous êtes dans une zone avec un jeton Exploration puis touchez l'icône adéquate dans l'application. L'application vous renseignera sur ce que vous avez découvert et vous donnera des instructions.

10 PIÈGES



Les jetons Piège représentent des obstacles ou embuscades qui peuvent piéger les héros s'ils n'y prennent pas garde. Lorsque vous entrez dans une zone avec un jeton piège, vous pouvez choisir entre

a) défausser un ? pour l'ignorer, b) déclencher le piège et piocher une carte Piège pour appliquer son effet, et c) utiliser une compétence pour le retirer, le cas échéant. Si vous piochez une carte, défaussez le jeton. Les pièges comptent comme des ennemis lorsqu'il s'agit de sortir de la scène de combat et infligent des dégâts s'ils sont sur votre chemin.

11 PORTES



Une porte peut être ouverte ou fermée, selon la face du jeton affichée. Pour ouvrir ou fermer une porte, dépensez une action  lorsque vous êtes dans sa zone. Touchez le jeton adéquat dans l'application et retournez le jeton physique du côté approprié. Ni les héros, ni les ennemis, ne peuvent traverser ou tirer à travers une porte fermée. Les portes peuvent être ouvertes ou fermées autant que vous le voulez. Les héros ne peuvent pas interagir avec une porte défendue. Les ennemis n'ouvrent ni ne ferment les portes, sauf indication contraire.

12 POINT FAIBLE



Les points faibles des boss, s'ils en ont, sont indiqués sur leurs cartes. Pour toucher un point faible, les joueurs doivent obtenir les résultats de dés indiqués par les icônes de la carte du boss, le rendant plus vulnérable. Lorsque vous utilisez un tel résultat, placez un cube noir sur l'icône correspondante de la carte du boss. Une fois que toutes les icônes ont été recouvertes, le point faible est exploité. Touchez le point faible dans l'application et suivez les instructions. Ne retirez pas les cubes noirs placés sur les icônes lors de l'entretien.

13 PEUR



Certains ennemis sont particulièrement effrayants et instillent la peur dans les cœurs les plus braves. Lorsque vous entrez dans une zone occupée par un ennemi *Effrayant*, ou lorsqu'un tel ennemi entre dans votre zone, piochez une carte Peur et subissez ses effets. Placez ensuite la carte face visible ou face cachée, comme indiqué. Les cartes face visible restent actives jusqu'à la fin de la scène de combat. **Chaque héros ne pioche qu'une seule carte Peur par round de combat.** Si vous piochez une carte Peur déjà active sur un autre héros, défaussez-la et piochez-en une autre. À la fin de la scène de combat, remettez les cartes Peur dans leur pioche et mélangez-la.

14 DÉGÂTS TOXIQUES



Lorsque vous subissez des dégâts toxiques, retirez 1 jeton  par dégât toxique et placez-le près de votre plateau Héros (et non dans l'emplacement épuisé). Ces jetons sont inutilisables. Si vous perdez tous vos jetons Santé, vous êtes mis hors de combat. **À la fin de la scène de combat, remettez tous les jetons Santé dans votre emplacement disponible.** Si vous êtes mis hors de combat et que vous avez subi des dégâts toxiques, remettez les jetons Santé écartés dans votre emplacement disponible après avoir été mis hors de combat. Par défaut, tout jeton Santé écarté peut être récupéré avec un effet de soin. Vous pouvez utiliser Parade sur des  comme sur des . Vous pouvez utiliser votre armure pour éviter de perdre 1 . Si un héros qui accompagne un allié subit des dégâts toxiques, ceux-ci n'affectent pas l'allié.

GLOSSAIRE

ICÔNES GÉNÉRIQUES



Résistance : Si elle atteint 0, retirez le jeton Ennemi. Si l'ennemi n'est pas vaincu, retirez tous les dégâts lors de l'entretien.



Armure : Protège son porteur des dégâts. Pour les ennemis, ne se réinitialise pas lors de l'entretien. Pour les héros, se réinitialise à la fin d'une scène de repos.



Récurrentes : Utilisable une fois par round de combat.



Usage unique : Utilisable une fois par scène de combat. À retourner face cachée une fois utilisé.



Passive : Utilisable plusieurs fois par round de combat.



Relance : Relancez une fois le dé.



Étourdi : Lancez un dé de moins lors de la prochaine préparation.



Attirer : Déplacez un adversaire depuis une zone adjacente dans cette zone. Les héros peuvent uniquement attirer les sbires.



Pousser : Déplacez un adversaire depuis cette zone vers une zone adjacente. Les héros peuvent uniquement pousser les sbires.



Appel : Cherchez le sbire du type indiqué le plus proche non présent dans la zone de cet ennemi et rapprochez-le de cette zone.



Parade : À utiliser pour activer une compétence ou gagner 1 jeton Parade. Défaussez le jeton Parade lors de l'entretien.



Joker : Tout résultat, sauf échec.

MODIFICATEURS D'ACTION ENNEMIS



Cible le héros le plus à gauche dans l'ordre du tour.



Cible le héros le plus à droite dans l'ordre du tour.



Inflige 1 dégât supplémentaire.



Modifie : Avance vers la sortie indiquée. Si impossible, ne fait rien.



Cible un sbire du type (couleur) indiqué. Si impossible, ne fait rien.



Cible un sbire du type (couleur) de gauche, si possible. Sinon, cible un sbire du type (couleur) de droite. Si impossible, ne fait rien.



Portée +1 : Cible un adversaire 1 zone plus loin que sa portée normale.



Dégâts toxiques : Retire 1 de votre emplacement disponible. Placez-le près de votre plateau. Récupérez-le à la fin de la scène de combat.



**MIGHTY
BOARDS**



Studio
AGATE